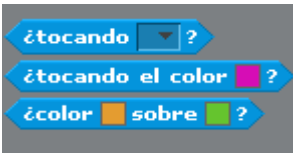


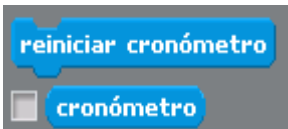

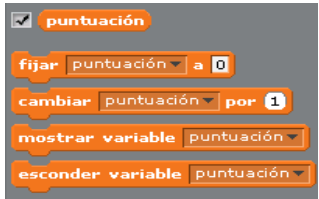
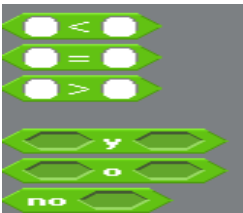


¡¡JUGUEMOS!!

Los juegos nos ofrecen numerosas posibilidades para explorar gran variedad de conceptos y habilidades de programación.

Aquí tienes algunos bloques (estructuras) que se usan frecuentemente en los juegos.

TOCANDO	VISIBILIDAD	RANDOM (ALEATORIO)
<p>Comprueba si dos sprites están tocándose o si un sprite está tocando un color determinado.</p> 	<p>Hace que un sprite aparezca o desaparezca</p> 	<p>Obtiene un número aleatorio generado por el ordenador entre un rango especificado de números</p> 
CRONOMETRANDO	CADENAS (STRINGS)	VARIABLES
<p>El ordenador tiene un cronómetro para que puedas emplearlo</p> 	<p>Comprueba, accede y cambia palabras y sentencias</p> 	<p>Guarda un número o una cadena en un contenedor para acceder a él más tarde.</p> 
COMPARACIÓN	TECLA PULSADA	
<p>Compara valores para ayudar a tomar decisiones dentro del juego</p> 	<p>Hace que un sprite responda cuando determinadas teclas son pulsadas</p> 